

**APLIKASI PENJUALAN KEBUTUHAN HEWAN PADA TOKO
FORTUNA PESHOP YOGYAKARTA BERBASIS WEB
Studi Kasus: Fortuna Petshop Yogyakarta**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Vendhy Dwi Wibowo

10.11.3588

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2015

**APLIKASI PENJUALAN KEBUTUHAN HEWAN PADA TOKO
FORTUNA PETSHOP YOGYAKARTA BERBASIS WEB**

Studi Kasus: Fortuna Petshop Yogyakarta

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh :

Vendhy Dwi Wibowo

10.11.3588

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2015

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI PENJUALAN KEBUTUHAN HEWAN
PADA TOKO FORTUNA PETSHOP
YOGYAKARTA BERBASIS WEB**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vendhy Dwi Wibowo

10.11.3588

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Agustus 2015

Dosen Pembimbing



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302163

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI PENJUALAN KEBUTUHAN HEWAN
PADA TOKO FORTUNA PESHOP
YOGYAKARTA BERBASIS WEB**
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vendhy Dwi Wibowo

10.11.3588

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juli 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

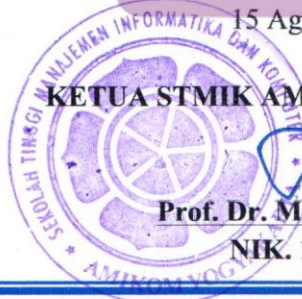
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
15 Agustus 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Vendhy Dwi Wibowo
NIM 10.11.3588

MOTTO

- ❖ Awali semua kegiatan dengan bismillah , dan akhiri dengan Alhamdulillah.
- ❖ Segeralah kerjakan apa yang kamu bisa , jangan menunda , lawan kemalasan, timpa kegelisahan dengan dzikir.
- ❖ Boleh berlagak serius tetapi harus mempunyai waktu untuk menyegarkan pikiran bersama orang yang ber aura positive agar tidak tambah stress.
- ❖ Tak ada yang tau akan hari esok , berusahalah yang terbaik tentu hari esok akan jadi lebih baik pula.
- ❖ Serahkan semua beban pikiran pada Allah, dan mohonlah ampun kepadanya , serta serahkan semua usaha maksimal kita, karena kewajiban kita ialah untuk berusaha.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin...

Akhirnya aku sampai ke titik ini, sepercik keberhasilan yang Engkau hadiahkan padaku ya Rabb. Tak henti-hentinya aku mengucap syukur pada_Mu ya Rabb. Serta shalawat dan salam kepada idola ku Rasulullah SAW dan para sahabat yang mulia. Semoga sebuah karya tulis mungil ini menjadi amal shaleh bagiku dan menjadi kebanggaan bagi keluargaku tercinta.

- ❖ Ku persembahkan karya tulis mungil ini, untuk belahan jiwa ku bidadari surgaku yang tanpamu aku bukanlah siapa-siapa di dunia fana ini Ibundaku tersayang (WATINAH TEGUH RAHAYU) dan ibu mertua ku yang sangat aku cintai (SRI RAHAYU).
- ❖ Serta orang yang menginjeksikan segala idealisme, prinsip, edukasi dan kasih sayang berlimpah dengan wajah datar menyimpan kegelisahan ataukah perjuangan yang tidak pernah ku ketahui, namun tenang dengan penuh kesabaran dan pengertian luar biasa Ayahandaku tercinta (SUGIYANTO MB) serta Ayahanda mertua yang aku sayangi (DJOKO WAHJONO) yang telah memberikan nasihat dan pelajaran hidup untukku.
- ❖ Spesial kepada Bundaku tercinta (Disa Andaltika) dan anakku tersayang (Muhammad Dzaky Zain) yang sangat aku cintai, terimakasih banyak untuk semua support dan semangatnya yang tak henti hentinya engkau berikan kepada Ayah.

- ❖ Kepada Kakakku (Alfanto Agribiliono), (Tonny Eko Apriyanto), Adikku (Achmad Zain Udin), (Solichin Fajar Rahman) dan (Annisa Hubatullah Mubarakah) terima kasih tiada tara atas segala support dan doa yang telah diberikan selama ini dan semoga Kakak-adikku tercinta dapat menggapai keberhasilan juga di kemudian hari.
- ❖ Kepada Sahabatku Sigit Prasetyo Utomo, Noor Rohmat, Duwi Agung Wibowo, Andi Burhanuddin dan semua pihak atau instansi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membimbing naskah serta program dalam karya tulis ini dengan sabar dan ikhlas.

Akhir kata, semoga skripsi ini membawa kebermanfaatn. Jika hidup bisa kuceritakan di atas kertas, entah berapa banyak yang dibutuhkan hanya untuk kuucapkan terima kasih... :)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dalam bentuk maupun isinya yang sangat sederhana.

Pembuatan Skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, dan juga walaupun Skripsi ini sangat sederhana namun tanpa bantuan dari berbagai pihak tentunya penulis akan mengalami kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. M.Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
4. Disa Andaltika, S.Psi selaku owner Fortuna Petshop Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian pada Fortuna Petshop Yogyakarta.

5. Segenap staf pengajar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya dan pengalaman selama penulis kuliah.
6. Orang Tua dan Orang tua Mertua penulis yang telah mendoakan dan memberi dukungannya.
7. Istri dan Anakku tercinta yang tak pernah lelah memberi semangat.
8. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan Skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI.....	XVII
ABSTRACT.....	XVIII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Observasi	5
1.6.2 Metode Wawancara	5
1.6.3 Study Pustaka	5
1.6.4 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Konsep Dasar Sistem	9

2.2.1	Pengertian Sistem	9
2.2.2	Karakteristik Sistem.....	10
2.3	Klasifikasi Sistem	11
2.4	Konsep Dasar Informasi.....	13
2.4.1	Definisi Informasi.....	13
2.4.2	Siklus Informasi.....	13
2.4.3	Kualitas Informasi.....	14
2.4.4	Nilai Informasi.....	16
2.4.5	Sistem Informasi.....	17
2.5	Sistem Informasi Manajemen.....	20
2.6	Sistem Informasi Transaksi Penjualan.....	20
2.7	Pengertian Penjualan.....	20
2.7.1	Sistem Penjualan.....	21
2.8	Metode Pengembangan Sistem Sekuensial Linier (Waterfall Model)....	21
2.9	Konsep Basis Data	23
2.9.1	Pengertian Basis Data	23
2.9.2	ERD (Entitas Relationship Diagram).....	27
2.9.3	Normalisasi	28
2.10	Pemodelan Sistem.....	30
2.10.1	DFD.....	30
2.10.2	Flowchart.....	33
2.11	Bahasa Pemrograman.....	35
2.11.1	HTML	35
2.11.2	Javascript.....	35
2.11.3	PHP.....	36
2.11.4	SQL.....	36
2.12	Perangkat Lunak	37
2.12.1	XAMPP.....	37
2.12.2	ADOBE DREAMWEAVER CS 5	37
BAB III	43
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	43
3.1	Tinjauan Umum	43
3.1.1	Gambaran Umum Toko Fortuna Petshop Yogyakarta.....	43
3.1.2	Bagan Perusahaan.....	44
3.1.3	Visi dan Misi	44
3.1.4	Bentuk Informasi Sebelum Sistem Baru	45
3.2	Analisis Sistem	45
3.2.1	Analisis Kelemhana Sistem.....	45
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	50

3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	55
3.3	Analisis Biaya Dan Manfaat.....	57
3.3.1	Rincian Biaya dan Manfaat	60
4.3	Perancangan Sistem	66
4.3.1	Perancangan Proses	66
4.3.2	Perancangan Basis Data	70
4.3.3	Perancangan Interface / Antarmuka.....	79
BAB IV	87
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	87
4.1	Tahapan Implementasi	87
4.1.1	Pelatihan Pengguna	87
4.2	Uji Coba Program	88
4.3	Manual Proses.....	91
4.3.1	Form Login.....	91
4.3.2	Halaman Utama Admin.....	92
4.3.3	Halaman Utama Operator.....	93
4.3.4	Halaman Utama Kasir	93
4.3.5	Halaman Data Kategori Produk.....	94
4.3.6	Halaman List Sub Kategori Produk	95
4.3.7	Halaman Produk	95
4.3.8	Halaman List Freshpack.....	96
4.3.9	Halaman List Repack	96
4.3.10	Halaman Member	97
4.3.11	Halaman Supplier	97
4.3.12	Halaman Penjualan	98
4.3.13	Halaman Penjualan	98
4.3.13	Halaman Pembelian	99
4.3.14	Halaman Pembelian	99
4.3.15	Halaman Laporan Penjualan.....	100
4.3.16	Halaman Laporan Pembelian	102
4.3.17	Halaman Data Admin.....	103
BAB V	104
PENUTUP	104
5.1	Kesimpula.....	104
5.2	Saran.....	105

DAFTAR TABEL

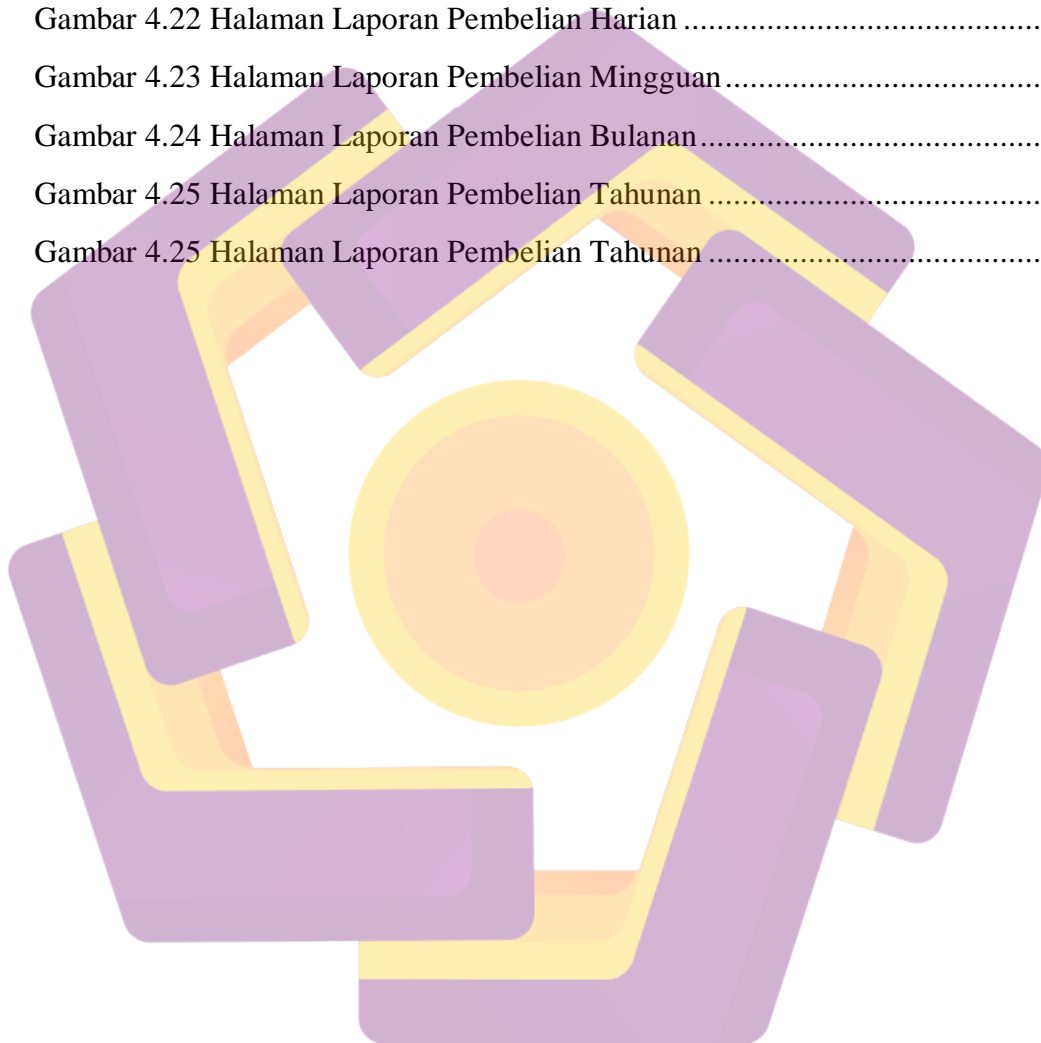
Tabel 2.1 Simbol ERD	28
Tabel 2.2 Elemen DFD.....	32
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	46
Tabel 3.2 Analisis Informasi	47
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	48
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian.....	49
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	49
Tabel 3.6 Analisis Layanan	50
Tabel 3.7 Rincian Spesifikasi Hardware	57
Tabel 3.8 Detail Manfaat.....	59
Tabel 3.9 Rincian Biaya Dan Manfaat	60
Tabel 3.10 Hasil Perhitungan Analisis Biaya Dan Manfaat.....	66
Tabel 3.15 Tabel Data Admin	73
Tabel 3.16 Tabel Data Supplier	74
Tabel 3.17 Tabel Data Purchase	74
Tabel 3.18 Tabel Data Member	75
Tabel 3.19 Tabel Data Sales	75
Tabel 3.20 Tabel Data Product Category	76
Tabel 3.21 Tabel Data Product Category Sub	76
Tabel 3.22 Tabel Data Product	77
Tabel 3.23 Tabel Data Detail Purchase	77
Tabel 3.24 Tabel Detail Sales	78
Tabel 3.25 Tabel Temp Order	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Informasi Menurut Jogiyanto (2005:9)	14
Gambar 2.2 Siklus Pengolahan Data.....	14
Gambar 2.3 Pilar Kualitas Informasi	15
Gambar 2.4 Blok Sistem Informasi Yang Berinteraksi (John Burch & Gary Grudnitski).....	17
Gambar 2.5 Waterfall Model Oleh Pressman.....	23
Gambar 2.7 Interface Adobe Dreamweaver Cs.....	39
Gambar 2.6 Interface Menu Utama Adobe Dreamweaver Cs 5.....	39
Gambar 2.7 Interface Insert Bar Adobe Dreamweaver Cs 5.....	39
Gambar 2.8 Interface Document Bar Adobe Dreamweaver Cs 5.....	40
Gambar 2.9 Interface Jendela Dokumen Adobe Dreamweaver Cs 5.....	40
Gambar 2.10 Interface Tag Selector Adobe Dreamweaver Cs 5.....	40
Gambar 2.11 Interface Status Bar Adobe Dreamweaver Cs 5	41
Gambar 2.12 Interface Kotak Properti Adobe Dreamweaver Cs 5.....	41
Gambar 2.13 Interface Jendela Panel Adobe Dreamweaver Cs 5	42
Gambar 3.1 Bagan Perusahaan	44
Gambar 3.1 Flowchart Sistem	66
Gambar 3.2 Diagram Context.....	67
Gambar 3.3 DFD Level 0	68
Gambar 3.4 DFD Level 1 Bagian 1	69
Gambar 3.5 DFD Level 1 Bagian 2	69
Gambar 3.6 DFD Level 1 Bagian 3	70
Gambar 3.7 ERD.....	71
Gambar 3.8 Relasi Tabel.....	72
Gambar 3.9 Halaman Login	79
Gambar 3.10 Halaman Product.....	79

Gambar 3.11 Halaman Supplier.....	80
Gambar 3.12 Halaman Member.....	80
Gambar 3.13 Halaman Pembelian	81
Gambar 3.14 Halaman Penjualan	81
Gambar 3.15 Halaman Laporan Harian Pembelian	82
Gambar 3.16 Halaman Laporan Mingguan Pembelian.....	82
Gambar 3.17 Halaman Laporan Bulanan Pembelian.....	83
Gambar 3.18 Halaman Laporan Tahunan Pembelian	83
Gambar 3.19 Halaman Laporan Harian Penjualan	84
Gambar 3.20 Halaman Laporan Mingguan Penjualan	84
Gambar 3.21 Halaman Laporan Bulanan Penjualan.....	85
Gambar 3.22 Halaman Laporan Tahunan Penjualan	85
Gambar 3.23 Halaman Data Admin.....	86
Gambar 4.2 Contoh Syntax Error	88
Gambar 4.3 Form Login.....	90
Gambar 4.3 Tampilan Form Login	92
Gambar 4.4 Halaman Utama Admin.....	92
Gambar 4.5 Halaman Utama Operator.....	93
Gambar 4.6 Halaman Utama Kasir	94
Gambar 4.7 Halaman List Kategori Produk.....	94
Gambar 4.8 Halaman List Sub Kategori Produk	95
Gambar 4.9 Halaman List Produk	95
Gambar 4.10 Halaman List Produk Freshpack.....	96
Gambar 4.11 Halaman Repack Produk.....	96
Gambar 4.12 Halaman List Data Member	97
Gambar 4.13 Halaman List Data Supplier	97
Gambar 4.14 Halaman List Data Penjualan	98
Gambar 4.15 Halaman Transaksi Penjualan.....	98
Gambar 4.16 Halaman List Data Pembelian	99

Gambar 4.17 Halaman Transaksi Pembelian	99
Gambar 4.18 Halaman Laporan Penjualan Harian	100
Gambar 4.19 Halaman Laporan Penjualan Mingguan	100
Gambar 4.20 Halaman Laporan Penjualan Bulanan	101
Gambar 4.21 Halaman Laporan Penjualan Tahunan	101
Gambar 4.22 Halaman Laporan Pembelian Harian	102
Gambar 4.23 Halaman Laporan Pembelian Mingguan	102
Gambar 4.24 Halaman Laporan Pembelian Bulanan	102
Gambar 4.25 Halaman Laporan Pembelian Tahunan	103
Gambar 4.25 Halaman Laporan Pembelian Tahunan	103



INTISARI

Perkembangan dunia informasi sangat cepat dan mencakup berbagai bidang, sehingga banyak perusahaan yang ingin mempermudah bisnis mereka dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi. Perusahaan yang ingin tumbuh dan berhasil harus mampu mengelola dan menyimpan data dengan benar. Oleh karena itu diperlukan program untuk mengelola data yang berfungsi untuk menghasilkan informasi. Penjualan merupakan bagian penting dalam perusahaan perdagangan.

Kemajuan atau kemunduran perusahaan perdagangan sangat tergantung dari sistem penjualan dan data. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, sistem penjualan pada Fortuna Petshop Yogyakarta masih menggunakan sistem manual. Masalah yang dihadapi perusahaan saat ini adalah sistem yang masih sangat sederhana dan kurang efektif, sehingga butuh waktu lama dalam proses transaksi penjualan, stok barang dan laporan.

Pada skripsi ini penulis mencoba untuk membuat aplikasi berbasis web based. Proses pembuatan akan menggunakan software Adobe Dreamweaver CS 5 dan MYSQL.

Kata kunci : Sistem Informasi, Stok Barang, Penjualan, Adobe Dreamweaver CS 5 dan MYSQL.

ABSTRACT

Development of the world of information very quickly and includes a variety of fields, so many companies that want to simplify their business by following the development of information technology. Companies that want to grow and be successful must be able to manage and store data correctly. Therefore we need a program to manage the data that is used to generate the information.

Sales is an important part of the trading company. Progress or setbacks trading company is highly dependent on system sales and data. Based on observations of the author, system sales in Fortuna Petshop Yogyakarta still using manual systems. Issues facing companies today is a system that is still very simple and less effective, so it took a long time to process sales transactions, inventory and reports.

In this paper, the author tries to make a web-based program. Manufacturing process will use the software Adobe Dreamweaver CS 5 and MYSQL.

Keywords: Information Systems, Stock Items, Sales, and Dreamweaver CS 5 and MYSQL